

SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN ĐỂ CẢI THIỆN TỪ VỰNG TIẾNG ANH CHO SINH VIÊN KHÔNG CHUYÊN NĂM THỨ NHẤT TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC MỞ HÀ NỘI

Vũ Thị Mai Quế¹

Email: maique.kt@hou.edu.vn; ORCID ID:0009-0008-5926-4154

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 16/02/2026

Ngày phản biện đánh giá: 17/04/2026

Ngày bài báo được duyệt đăng: 14/05/2026

DOI: 10.59266/houjs.2026.1204

Tóm tắt: Việc nắm bắt từ vựng để sử dụng và thực hành trong quá trình học cũng như trong giao tiếp xã hội luôn là một thử thách đối với sinh viên không chuyên năm thứ nhất tại Trường Đại học Mở Hà Nội. Sử dụng trò chơi trực tuyến để nâng cao vốn từ vựng tiếng Anh cho người học được đánh giá là một trong những biện pháp sáng tạo và hiệu quả nhờ có tính tương tác, tạo môi trường học tập cạnh tranh và mang lại tính giải trí cao. Mục tiêu của bài viết nhằm nghiên cứu mức độ cải thiện vốn từ vựng tiếng Anh của người học thông qua trò chơi trực tuyến, đồng thời tìm hiểu thái độ, mức hứng thú và mong muốn của người học đối với phương pháp này. Kết quả cho thấy phương pháp học tập này giúp sinh viên nhớ từ vựng lâu hơn, không khí lớp học sôi động, giảm căng thẳng và mang lại sự thoải mái học tập. Bên cạnh đó, tác giả đưa ra một số đề xuất để việc áp dụng hình thức trò chơi trực tuyến trong giảng dạy tiếng Anh được hiệu quả hơn.

Từ khóa: trò chơi trực tuyến, tính tương tác, nâng cao vốn từ vựng tiếng Anh, môi trường học tập cạnh tranh, nhớ từ vựng lâu hơn

I. Đặt vấn đề

Từ vựng đóng một vai trò quan trọng trong quá trình học ngôn ngữ. Wilkins (1972, tr. 111) nhấn mạnh “không có ngữ pháp, chúng ta hiểu được rất ít nhưng nếu không có từ vựng thì chúng ta không hiểu gì cả.” Chia sẻ cùng quan điểm, Cook (2000, tr. 49) cho rằng “Ngữ pháp cung cấp các cấu trúc tổng thể, còn từ vựng cung cấp chất liệu để đưa vào các

cấu trúc đó.” Tất cả chúng ta đều biết rõ rằng một cá nhân không thể nghe, nói, đọc, viết nếu không có từ vựng. Thực tế giảng dạy tiếng Anh cho sinh viên năm thứ nhất không chuyên tại Trường Đại học Mở Hà Nội cho thấy, vốn từ vựng của sinh viên rất hạn chế cũng như phương pháp học để nắm bắt, ghi nhớ và sử dụng từ mới còn lúng túng và chưa hiệu quả. Sự phát triển của Internet cùng hệ thống

¹ Trường Đại học Mở Hà Nội, Hà Nội, Việt Nam

công nghệ thông tin cho phép giáo viên áp dụng đa dạng các kỹ năng giảng dạy trực tuyến, trong đó trò chơi từ vựng trực tuyến được sử dụng khá rộng rãi. Hình thức học này tăng sự hứng thú, tính cạnh tranh và không khí vui vẻ trong lớp học, đồng thời giúp người học có cơ hội thực hành, ôn tập, và mở rộng vốn từ vựng của mình. Kết quả là người học nhớ từ mới nhanh hơn, lâu hơn và sử dụng chúng hiệu quả hơn. Tại Việt Nam, một số tác giả đã có nghiên cứu về tác dụng của trò chơi trực tuyến đối với sự cải thiện từ vựng của học sinh hoặc sinh viên chuyên ngữ. Tuy nhiên chưa có nhiều nghiên cứu tập trung vào đối tượng sinh viên không chuyên ngữ.

Vì những lý do trên, nghiên cứu này được thực hiện nhằm khai thác tác dụng và hiệu quả của trò chơi trực tuyến đối với sự phát triển vốn từ vựng của sinh viên không chuyên, đưa ra một số đề xuất để áp dụng trò chơi trực tuyến nhằm tạo hứng thú và động lực cho người học từ vựng. Theo đó, bài viết có hai mục tiêu nghiên cứu chính sau:

Tìm hiểu thái độ của sinh viên không chuyên năm thứ nhất đối với trò chơi từ vựng tiếng Anh trực tuyến

Khảo sát tính hiệu quả của trò chơi từ vựng trực tuyến đối với việc cải thiện vốn từ vựng tiếng Anh cho sinh viên không chuyên ngữ

II. Cơ sở lý thuyết

2.1. Định nghĩa về từ vựng

Theo từ điển Cambridge, từ vựng là “tất cả các từ tồn tại trong một ngôn ngữ cụ thể”. Từ điển Merriam-Webster cho rằng từ vựng là “một chuỗi hoặc tập hợp các

từ và cụm từ được sắp xếp theo alphabet và được định nghĩa và giải thích”; và từ vựng là số lượng từ được sử dụng bởi một ngôn ngữ, một nhóm người, một cá nhân, một tác phẩm hoặc được dùng trong một chủ đề kiến thức. Michael Lewis (1993) đề cập từ vựng có thể là những từ đơn lẻ hoặc câu đầy đủ, những phát ngôn mang tính quy ước, nhằm truyền tải ý nghĩa thực tế trong một phạm vi nhất định. Vốn từ vựng của một người là chuỗi các từ mà họ quen dùng. Vốn từ tăng dần theo thời gian và đóng vai trò như một công cụ then chốt và hiệu quả trong giao tiếp và tiếp thu kiến thức.

Theo thuyết thụ đắc ngôn ngữ của Stephen Krashen (1982) thì ‘để tiếp thu và sử dụng được một ngôn ngữ, người học không cần quá chú trọng quá nhiều tới những quy tắc ngữ pháp và không cần luyện tập theo chỉ dẫn một cách nhàm chán.’ Từ đó có thể hiểu được, tiếp nhận ngôn ngữ là một quá trình hấp thụ dần dần, bao gồm cả việc người học ngôn ngữ một cách chủ động lẫn bị động. Tiếp nhận là kết quả của hoạt động tương tác, tương quan thực tế giữa mọi người trong môi trường khác nhau. Vì thế để học từ vựng hiệu quả, người học cũng nên được khuyến khích tiếp xúc và sử dụng chúng nhiều lần trong hoàn cảnh khác nhau nhằm giúp ghi nhớ ý nghĩa và cách sử dụng phù hợp.

2.2. Trò chơi ngôn ngữ

Byrne (1995) đưa ra khái niệm trò chơi ngôn ngữ như là một hình thức chơi được quy định bởi các quy tắc. Trò chơi cần mang tính giải trí và vui vẻ. Chúng không chỉ là một hình thức học sáng tạo,

một cách để phá vỡ khoảng cách mà còn có chức năng thu hút người học sử dụng ngôn ngữ trong quá trình chơi. Tương tự, Hadfield (1996) khái niệm trò chơi là một hoạt động đi kèm với quy định, mục tiêu và yếu tố thư giãn. Csikszentmihalyi (1990) cho rằng lý thuyết ‘dòng chảy’ trò chơi và game hóa (Gamification) là một trạng thái tâm lý hoàn toàn say mê và thích thú, tập trung cao độ, đắm chìm hoàn toàn và tận hưởng niềm vui khi tham gia hoạt động, nơi sự cân bằng giữa kỹ năng của người chơi và độ khó của thử thách được duy trì.

Lợi ích của sử dụng trò chơi trong giảng dạy ngoại ngữ:

Richard-Amato (1996) cho rằng, mặc dù trò chơi ngôn ngữ thường mang lại sự vui vẻ, nhưng giáo viên cũng cần tập trung vào các giá trị sư phạm đặc biệt trong việc giảng dạy ngôn ngữ thứ hai. Trò chơi ngôn ngữ có tác dụng trong việc giảm căng thẳng, tạo động lực và cung cấp cơ hội tương tác cho người học.

Lý do chính lý giải tại sao trò chơi ngôn ngữ lại được xem là một trong những công cụ hỗ trợ giảng dạy đó là “kỹ thuật này kích thích động lực và khuyến khích người học tích cực tham gia vào môi trường cạnh tranh của trò chơi, học cố gắng trong khi chơi hơn là các hình thức học khác”, theo Avedon (1971). Một cách tự nhiên, khi tham gia trò chơi, người học có tâm lý luôn nỗ lực để thắng hoặc đánh bại các đội/ cá nhân khác để giành vị trí đứng đầu. Họ trở nên cạnh tranh hơn khi chơi vì họ muốn được đến lượt chơi, ghi điểm và đứng đầu. Một cách hiển nhiên, trò chơi ngôn ngữ rất hiệu quả trong việc thu hút sự chú ý và tham gia của người học,

giúp tạo môi trường học tập sôi động và hấp dẫn hơn. Người học có cơ hội được khẳng định và thể hiện bản thân, thoải mái đưa ra quyết định, tăng khả năng tương tác khi được chơi cùng nhau, trao đổi ý tưởng cùng nhau. Ngoài ra trò chơi giúp người học có thể học hỏi lẫn nhau giúp mở mang kiến thức, ghi nhớ nội dung bài học nhanh và sâu hơn.

III. Phương pháp nghiên cứu

3.1. Bối cảnh nghiên cứu

Trong bối cảnh đổi mới phương pháp giảng dạy, việc áp dụng các hình thức học tập tích cực, hấp dẫn và mang tính tương tác cao đang được khuyến khích tại các cơ sở giáo dục. Đặc biệt, trong môn Tiếng Anh - một ngôn ngữ không phải tiếng mẹ đẻ - việc tạo động lực và sự hứng thú cho người học là một trong những yếu tố then chốt giúp nâng cao hiệu quả tiếp thu ngôn ngữ. Trong xu thế đó, việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ (language games) được xem là một giải pháp thiết thực và khả thi.

3.2. Mục đích nghiên cứu

Nghiên cứu này nhằm đánh giá hiệu quả của việc sử dụng trò chơi trực tuyến trong quá trình dạy và học từ vựng tiếng Anh, từ đó đề xuất những cách áp dụng cụ thể giúp giáo viên cải thiện chất lượng bài giảng và tăng cường sự tham gia của học sinh trong lớp học.

3.3. Đối tượng nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu là khoảng 80 sinh viên năm thứ nhất, đến từ 2 lớp của Khoa CNTT, trường ĐH Mở Hà Nội với trình độ tiếng Anh ở mức trung bình khá.

3.4. Phạm vi nghiên cứu

Nghiên cứu tập trung vào môn tiếng Anh giao tiếp và từ vựng, chủ yếu thông qua các hoạt động trò chơi trên lớp như: Blooket, Quizlet, Word Bingo, Quizizz và Cross word. Phạm vi nghiên cứu giới hạn trong một học kỳ (4 tháng).

3.5. Phương pháp nghiên cứu:

Nghiên cứu kết hợp sử dụng phương pháp định tính kết hợp định lượng. Phương pháp định lượng được áp dụng để nắm được mức độ cải thiện về từ vựng của người học qua hình thức học trò chơi trực tuyến. Trong khi đó phương pháp định tính được dùng để làm rõ hơn về thái độ, sự tập trung, mức độ tham gia, sự yêu thích của sinh viên

đối với phương pháp học từ vựng qua trò chơi trực tuyến.

3.6. Công cụ nghiên cứu

Các công cụ sử dụng trong nghiên cứu gồm:

Quan sát lớp học

Phiếu khảo sát người học

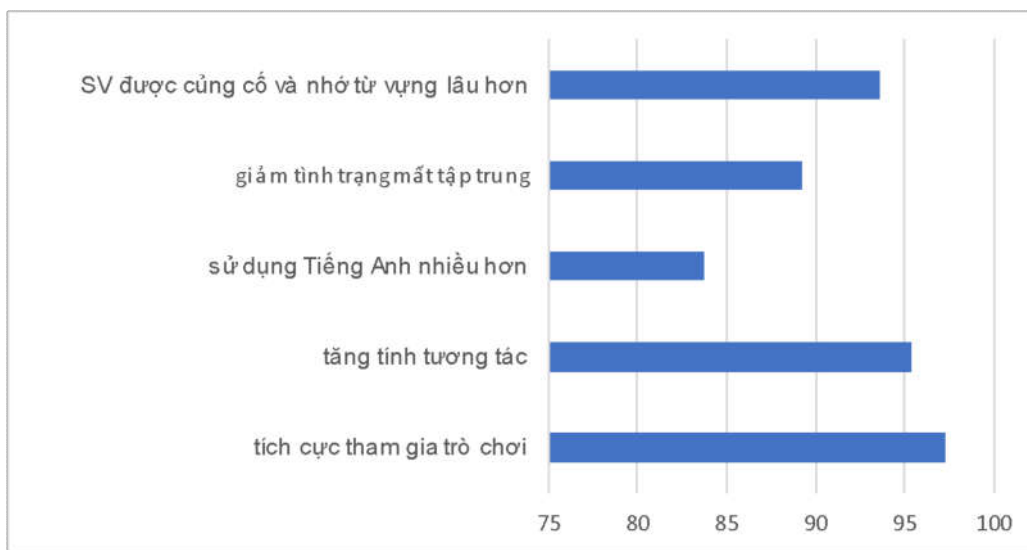
Phỏng vấn

Bài kiểm tra đầu mỗi bài học và sau bài học để đánh giá sự tiến bộ

IV. Kết quả và thảo luận

4.1. Quan sát lớp học

Phương pháp: Nghiên cứu viên tiến hành quan sát trực tiếp 5 tiết học có sử dụng trò chơi (Blooket, quizlet, role-play, bingo, word scramble, kahoot...).



Hình 1. Kết quả quan sát trực tiếp về thái độ người học khi tham gia trò chơi ngôn ngữ trực tuyến

Kết quả cho thấy khoảng 98% sinh viên tham gia trò chơi nhiệt tình và tích cực. Điều này chứng minh sức thu hút của trò chơi đối với người học là rất lớn, và có thể khẳng định đặc thù của trò chơi là hình ảnh sinh động, âm thanh lôi cuốn và nội

dung câu hỏi mang tính thử thách đã giúp sinh viên tập trung không thể rời mắt. Bên cạnh đó, tỷ lệ tương tác giữa người học và người học; và giữa người học và giáo viên cải thiện rõ rệt, con số này chiếm 95%. Thực tế cho thấy một số trò chơi đòi hỏi

tinh thần đoàn kết và kết nối đội nhóm, giúp người học cùng nhau trao đổi, thảo luận, phản xạ để có kết quả tốt nhất. Trong khi đó người dạy có thể hướng dẫn và hỗ trợ người chơi kịp thời và đảm bảo quá trình diễn ra trò chơi được thông suốt và không gặp trở ngại nào. Kết quả trò chơi thể hiện khoảng 94% sinh viên được củng cố và nhớ từ vựng lâu hơn. Điều này một lần nữa khẳng định hiệu quả của trò chơi khi từ vựng được truyền đạt, nhắc lại, ghi nhớ và kiểm tra dưới hình thức các câu hỏi của trò chơi. Người học có cơ hội được tiếp xúc với từ vựng nhiều lần, và từ đó họ có thể ghi nhớ lâu hơn và hiểu chúng sâu sắc hơn. Ngoài ra, trò chơi giúp giảm

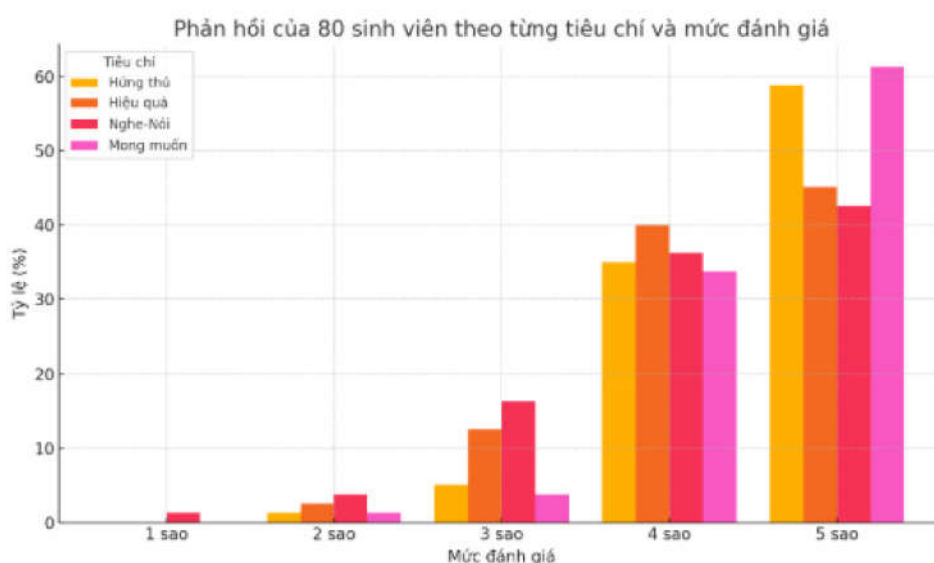
tình trạng mất tập trung khi học (gần 90%) và người chơi sử dụng tiếng Anh nhiều hơn so với các tiết học khác.

4.2. *Phiếu khảo sát*

Câu hỏi khảo sát (sinh viên chọn 1-5 sao cho những quan điểm sau):

1. Bạn thấy hứng thú hơn khi học từ vựng qua trò chơi
2. Bạn cảm thấy học từ hiệu quả hơn
3. Học qua trò chơi có thể cải thiện kỹ năng nói và nghe
4. Bạn mong muốn được học thông qua các trò chơi nhiều hơn

Kết quả khảo sát: (Dựa trên phản hồi của 80 sinh viên)



Hình 2. Kết quả khảo sát về tính hiệu quả ngôn ngữ của trò chơi trực tuyến

Từ biểu đồ trên, có thể nhận thấy 70/80 sinh viên mong muốn được lồng ghép trò chơi trong quá trình học. Điều này có thể thấy tính giải trí và tương tác của phương pháp này đối với hiệu quả học tập là rất đáng kể. Xấp xỉ 60/80 sinh viên (75%) cảm thấy hứng thú hơn khi tiếp cận trò chơi trong các giờ học từ vựng.

Thực tế này có thể chứng minh lợi ích tính cạnh tranh và phá vỡ khoảng cách trình độ giữa các cá nhân trong lớp học thông qua trò chơi là khá lớn. Gần 50% tỷ lệ người học cho rằng học qua trò chơi giúp họ nắm bắt và ghi nhớ kiến thức về từ vựng tốt hơn và khoảng 45% cho rằng kỹ năng nghe và nói của họ được cải thiện đáng kể

khi học qua trò chơi. Qua đây có thể nhận thấy tính ứng dụng cao của trò chơi trực tuyến trong lớp học thông qua thái độ tích cực tham gia, tạo động lực và tăng cường hứng thú học tập, giảm áp lực tâm lý, tăng tương tác và đặc biệt củng cố từ vựng và khả năng ghi nhớ cũng như phản xạ trong kỹ năng từ vựng của sinh viên.

4.3. Phỏng vấn

Bài phỏng vấn được tiến hành với 10 sinh viên đại diện từ các lớp. Các câu hỏi được thiết kế với nhiều lựa chọn. Với câu hỏi số 1 ‘Bạn có thích các trò chơi ngôn ngữ mà giáo viên sử dụng trên lớp không? Tại sao?’, có tới 10/10 sinh viên thể hiện sự thích thú với hình thức học này. Họ cho rằng hình ảnh, âm thanh sống động, mức độ tương tác với các người chơi khác cũng như tính cạnh tranh khi chơi khiến họ bị cuốn hút từ đầu đến cuối của trò chơi. Điều này rất chính xác theo quan điểm của Deci và Ryan’s (1985) khi cho rằng môi trường trò chơi hóa có thể thúc đẩy động lực người học thông qua việc đáp ứng nhu cầu về năng lực và sự gắn kết. Cùng cách nhìn như trên, Lin và cộng sự (2020) phát biểu rằng việc học qua trò chơi kích thích sự nhiệt tình và lòng kiên trì của người tham gia. Học từ qua trò chơi giảm sự buồn tẻ và đơn điệu, giúp người học được kết nối tốt hơn, tăng cường sự tập trung, khơi gợi sự nhiệt tình và nâng cao động lực học cho sinh viên. Tuy nhiên việc lựa chọn trò chơi phù hợp cho tất cả người chơi với trình độ khác nhau cần được cân nhắc để đảm bảo cạnh tranh công bằng và tương tác tích cực.

Ở câu hỏi 2 ‘Mức độ tham gia trò chơi từ vựng trực tuyến của bạn trên lớp như thế nào?’, số lượng sinh viên tham gia nhiệt tình trò chơi từ vựng trực tuyến lên đến gần 9/10. Trong khi đó có khoảng 1 người chơi chỉ tham gia khi thấy thích thú. Điều này thể hiện mức độ tham gia trò chơi trong học tập là rất đáng kể. Góc nhìn này cũng phù hợp với kết quả nghiên cứu của Nguyen và Nguyen (2023) khi đề cập rằng đặc tính trò chơi như cạnh tranh và thử thách thúc đẩy sự tham gia của người học là rất lớn. Tương tự, theo Cheng, Lu và Xiao (2025), học qua trò chơi giúp người học cải thiện không những kỹ năng ngôn ngữ mà còn sự tham gia về cảm xúc.

Khi nhìn vào kết quả trả lời của câu hỏi số 3 ‘Trò chơi yêu thích của bạn là gì?’ có đến 5/10 người chơi chọn Blooket với tính đa dạng về hình thức chơi như goldquest, hacker, racing, fishing, tower defense, cafe, vì các hình thức chơi này giúp họ ôn luyện từ vựng với tần suất nhiều hơn và tạo tính cạnh tranh giữa các người chơi hiệu quả hơn. Đứng thứ 2 là Word Bingo với 4/10 sự lựa chọn. Họ cho rằng với trò chơi này người học được tập trung vào một chủ đề cụ thể như sports, food, leisure activities, school, ... vì vậy họ có cơ hội luyện tập mức độ sâu hơn về một vấn đề họ quan tâm, đồng thời trò chơi này cũng tăng khả năng phản xạ nghe và chọn từ cho người học. Quizlet được xem là trò chơi yêu thích thứ 3 khi có 3/10 người chơi lựa chọn. Khi tham gia trò chơi này, người học được tiếp cận với phát âm từ, định nghĩa và ví dụ đi kèm. Đứng thứ 4 là Quizizz, trò chơi này giúp luyện đặt câu và cách sử dụng từ trong văn cảnh

cụ thể. Trò chơi được ít quan tâm nhất là Crossword với chỉ 1 lựa chọn.

Thông tin thu được từ câu hỏi 4 ‘Theo bạn, trò chơi cần có đặc điểm gì để người học có thể cải thiện vốn từ vựng của mình?’ thể hiện rằng: Chức năng của trò chơi là khuyến khích người học duy trì sự hứng thú và hoạt động. Vì thế, việc tìm ra đặc điểm của trò chơi nhằm giúp người học cải thiện và phát triển kỹ năng từ vựng là rất quan trọng. Qua khảo sát ta có thể nhận thấy 6/10 sinh viên cho rằng tính phù hợp của trò chơi với trình độ của họ là cần thiết, trò chơi không nên quá dễ hoặc thử thách quá khó với người học. Cùng chia sẻ từ Khine (2011), khi trò chơi được lồng ghép vào bài học, giáo viên cần ghi nhớ giá trị sư phạm, điều này phụ thuộc vào mục tiêu môn học và đặc điểm của sinh viên. Tiêu chí đứng thứ 2 đó là hướng dẫn chơi nên dễ hiểu và rõ ràng để giúp họ thuận tiện thao tác trong quá trình tham gia trò chơi. Điều này phù hợp với quan điểm của Deesri (2002), khi cho rằng sự hướng dẫn là rất quan trọng bởi vì nó giúp người tham gia hiểu trò chơi và tuân thủ luật chơi. Tiêu chí đứng thứ 3 tập trung vào tính đa dạng của trò chơi giúp người học tránh được cảm giác buồn tẻ đồng thời kích thích trí tò mò và cạnh tranh trong lớp học. Yêu cầu đặt ra cuối cùng là có ví dụ cho cách chơi, tuy nhiên tiêu chí này không quá cao khi chỉ chiếm tỷ lệ 1/10.

4.4. Kết quả bài kiểm tra đầu bài học và sau bài học

Bài kiểm tra được thực hiện bởi 10 sinh viên ngẫu nhiên, được mã hóa từ 01 đến 10; và họ được yêu cầu làm 5 bài

kiểm tra trước mỗi bài học và 5 bài kiểm tra sau mỗi bài học.

Với bài kiểm tra trước bài học, người học có 10 phút để hoàn thiện, sau đó bài kiểm tra được thu và chấm bởi giáo viên. Ở bài kiểm tra cuối bài học, các bước cũng được tiến hành tương tự như bài kiểm tra trước bài học. Dữ liệu trong các bài kiểm tra nhằm phục vụ trả lời cho câu hỏi nghiên cứu: Kỹ năng từ vựng của sinh viên được cải thiện như thế nào sau khi áp dụng phương pháp học từ qua trò chơi. Kết quả của mỗi bài kiểm tra trước và sau bài học được đưa ra để so sánh mức độ tiến bộ của người học, và được thể hiện dưới dạng tỷ lệ phần trăm.

Kết quả cho thấy, trong bài kiểm tra số 1, đa số người học đạt mức 50% tiến bộ, ngoại trừ số 08 và 09 lần lượt đạt mức 70% và 80%. Trong bài kiểm tra số 2, số 08 thậm chí đạt mức 75% tiến bộ và người học số 03, 05 có mức cải thiện thấp nhất. 7 trong số 10 người học đạt kết quả tiến bộ 60% trong bài kiểm tra số 3 và đây cũng được xem là bài thi có tỷ lệ gia tăng điểm cao nhất trong số 5 bài kiểm tra, con số này chiếm tối thiểu 50%. Bài số 4 thấy sự tiến bộ của người học số 07 khi người này đạt mức 80% và bài này cũng cho thấy mức điểm thấp nhất của sinh viên số 01, 03, 04. Với tỷ lệ lần lượt là 35%, 45% và 55%. Trong bài kiểm tra số 5, mức tiến bộ thu được đáng bất ngờ khi có đến 7/10 người học đạt mức trên 50%, đứng đầu là số 08 với 80% mức tiến bộ.

Qua dữ liệu thu được từ các bài kiểm tra, có thể thấy rõ tác dụng của trò chơi trực tuyến trong việc cải thiện vốn từ vựng cho sinh viên. Điều này phản ánh

mức độ tiếp thu và ghi nhớ từ của người học một cách rõ rệt vì trò chơi tạo ra sự tập trung cao độ. Các trò chơi trắc nghiệm giúp người học phản xạ nhanh với mặt chữ và nghĩa từ mức cải thiện từ vựng, giúp người học ghi nhớ kiến thức nhanh và sâu hơn. Thêm vào đó, trò chơi trực tuyến lặp lại hình ảnh từ vựng liên tục tạo điều kiện cho người học được tiếp xúc và tương tác với từ nhiều hơn, cũng như họ phải đưa ra đáp án tức thì, giúp họ củng cố nghĩa ngay lập tức.

Từ các kết quả nghiên cứu trên, có thể thấy trò chơi trực tuyến mang lại rất nhiều lợi ích và mặt tích cực trong quá trình dạy và học. Về phần giáo viên, cần lựa chọn trò chơi phù hợp với trình độ người học, có hướng dẫn cụ thể và dễ hiểu

cũng như cần cân nhắc đến tính đa dạng phong phú của trò chơi để tăng sự thích thú và hào hứng nhằm cải thiện vốn từ vựng cho người chơi. Bên cạnh đó, người dạy cần đảm bảo nội dung từ vựng bám sát bài học tránh việc sinh viên tập trung ghi điểm mà quên mất nghĩa hay cách dùng từ. Việc quản lý và phân bổ thời gian cũng cần phải cân nhắc, tránh kéo quá dài gây mệt mỏi cho người chơi hoặc quá ngắn có thể dẫn đến việc sinh viên chưa kịp nắm bắt kiến thức. Về phía người học, cần tham gia nhiệt tình, tập trung trong suốt quá trình diễn ra trò chơi để có thể tương tác cũng như trau dồi về vốn kiến thức từ vựng của mình.

Sau đây tác giả giới thiệu một số trò chơi trực tuyến trong giảng dạy ngoại ngữ.

Bảng 1. Một số trò chơi trực tuyến phổ biến trong giảng dạy ngoại ngữ

Loại trò chơi	Ví dụ trò chơi	Kỹ năng được thực hành
Word game	<i>Hangman, Scramble, Boggle</i>	Vocabulary, spelling
Grammar games	<i>Verb tense races, sentence scrambles</i>	Grammar use
Speaking games	<i>20 questions, Role play, Would you rather</i>	Fluency, pronunciation
Listening games	<i>Simon says, Audio Bingo</i>	Listening comprehension
Interactive online games	<i>Kahoot, Blooket, Quizizz, Wordwall</i>	Mixed skills, competition
Storytelling games	<i>Story cubes, Pass-the-Story</i>	Creativity, speaking, writing

V. Kết luận

Nghiên cứu được thực hiện cho sinh viên không chuyên năm thứ nhất, Khoa CNTT, trường ĐH Mở Hà Nội trong thời gian 1 học kỳ. Trong quá trình này, người học được giảng dạy từ vựng thông qua hình thức trò chơi trực tuyến. Sau đó khả năng tiếp thu từ vựng của người tham gia nghiên cứu được đánh giá qua các bài kiểm tra đầu và cuối mỗi bài học để nắm được người học có nhớ từ vựng hay không. Bên cạnh đó quan sát lớp học giúp

thu được thông tin về sự hứng thú, quan tâm và mức độ tập trung của người học khi tham gia trò chơi. Ngoài ra các câu hỏi phỏng vấn liên quan đến cảm nhận cá nhân, tính hiệu quả, trò chơi yêu thích và đặc điểm trò chơi có thể cải thiện khả năng ngôn ngữ cũng được khai thác từ người tham gia nghiên cứu. Kết quả cho thấy mức độ cải thiện vốn từ vựng tăng lên rõ rệt; đa phần người chơi thích thú khi tham gia trò chơi từ vựng trực tuyến, tăng tính tương tác và mức độ tập trung vào bài học

nhiều hơn; việc lựa chọn trò chơi phù hợp, đa dạng cũng như hướng dẫn chơi rõ ràng cũng được cân nhắc.

Tài liệu tham khảo

- Avedon, M. E., & Brian, B. S. (1971). *Learning through games: The study of games* (pp. 315-321). John Wiley & Sons.
- Byrne, D. (1995). *Games: Teaching oral English*. Longman.
- Cheng, J., Lu, C., & Xiao, Q. (2025). *Effects of gamification on EFL learning: A quasi-experimental study of reading proficiency and language enjoyment among Chinese undergraduates*. *Frontiers in Psychology*. Frontiers Media.
- Cook, G. (2000). *Language play, language learning*. Oxford University Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- Deesri, A. (2002, September). Games in the ESL and EFL class. *The Internet TESL Journal*, 8 (9).
- Hadfield, J. (1996). *Elementary communication games*. Longman.
- Khine, M. S. (2011). *Playful teaching, learning games: New tool for digital classrooms*. Sense Publishers.
- Lewis, M. (1993). *The lexical approach*. Language Teaching Publications.
- Lin et al. (2020). *Balancing cognitive complexity and gaming level: Effects of a cognitive complexity-based competition game on EFL students' English vocabulary learning performance, anxiety and behaviors*. Elsevier.
- Nguyen, V. B., & Nguyen, V. B. (2023). *Enhancing satisfaction among Vietnamese students through gamification: The mediating role of engagement and learning effectiveness*. Cogent Education.
- Richard-Amato, P. A. (1996). *Making it happen*. Addison-Wesley.
- Krashen, S. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Pergamon Press
- Wilkins, D. A. (1972). *Linguistics and language teaching*. Edward Arnold.
- Nguồn internet:**
- Bridge. (2024). *Why including interactive games is important in the ESL classroom*. BridgeUniverse TEFL Blog. <https://bridge.edu/tefl/blog/including-interactive-games-esl-classroom/>
- Cambridge University Press. (n.d.). *Vocabulary*. In Cambridge Dictionary. Retrieved April 29, 2026, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/vocabulary>
- Crosswords**. (n.d.). The Guardian. <https://www.theguardian.com/crosswords>
- edu-games.org. (n.d.). *Word bingo maker*. <https://www.edu-games.org/word-games/word-bingo-maker/>
- Merriam-Webster. (n.d.). *Vocabulary*. In Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved April 29, 2026, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/vocabulary>
- Quizlet. (n.d.). *Quizlet Live*. <https://quizlet.com/live>
- Wayground. (n.d.). *Wayground*. <https://wayground.com/>

USING ONLINE LANGUAGE GAMES TO ENHANCE NON-MAJOR STUDENTS' VOCABULARY AT HANOI OPEN UNIVERSITY

Vu Thi Mai Que¹

Abstract: *This paper studies the role and benefits of online game applications in improving non-major students' English vocabulary stock. Grasping new words to use and practice in the learning process, as well as in social communication, is always a big challenge for non-major English students at Hanoi Open University. Using online vocabulary games to improve learners' vocabulary is considered one of the creative and effective teaching methods due to high interaction, a competitive learning environment, and interesting entertainment that this technique conveys. The study, at the same time, puts emphasis on the level of lexical improvement for learners through online games, investigates learners' attitudes, rate of interest, and expectations relating to this tactic. The results reveal that this learning method helps students memorize new words longer, creates a more exciting atmosphere, reduces stress, and brings comfort for learners. Besides that, the author recommends some useful online games for language classrooms.*

Keywords: *online language games, interactive feature, lexical improvement, competitive study environment, memorize vocabulary longer*

¹ Hanoi Open University, Hanoi, Vietnam